〈奨励賞〉「寄生獣」と共感性について

阿部幸弘

◎図版は文章頁とずれているものもあるので、それぞれ照らし合わせて参考にしてください。

岩明均の「寄生獣」に注目している。見ようによっちゃ、陳腐な設定のSFでしかないこの作品が、何故か非常に面白い。そして、この作品を読んでいる今、ホットなうちに書きとめておきたいと思う事が、妄念のように浮かんではきえるのだ。結局それは、僕自身の興味と関心にすぎないかも知れないのだが、それでもいい。後になって、今僕（ら）が通過しようとしているところの、空気や情景や匂いがどんなものだったのか、とりあえず記憶の中から引き出せるように、メモでも何でもいいから書いておきたいと思うのだ。

そのために今回、あくまで僕の勝手な発想で紡ぎ出したものだが、現実性(と虚構性)、身体性、共感性を、話の軸として考えてみたい。それぞれを点検する事は、現在のマンガ状況を俯瞰することに、どうしてもつながっていく。身体性と虚構性（とその対となる現実性）にこだわった作品は、圧倒的な勢いで巷を流通している。これらについて検討することは、現代マンガの地図の上で、羅針盤の方位を、一度確かめておくぐらいの作業にはなるのではないかと思う。もちろんその中の、岩明均の位置について、吟味する事にもつながるだろう。

ではまず、現実という、かなり怪しげな言葉から、考えてみたい。

●〈現実〉とわれわれが言ってる物は、果たして共通か？

現実VS虚構という論議の、その最も活発だが皮相的な部分は、M君事件（幼女連続殺人事件）の時に始まったように思う。皮相的と言うのは、少数を除くほとんどの人々が、現実対虚構という事について、真摯に考察しようというよりは、自分自身を安心させ納得させるために、予め内心で決定した図式に結論をあてはめようという態度を持っていたからだ。だから、きちんと議論が世間に浸透するという事もないままに、なしくずし的に落ちついた結論（というより、正確には雰囲気ないし気分といったもの）は、〃やっぱりか…〃とため息をつきたくなるくらい、あまりに低レベルのものだった。(世の中そんなもんさ、と言ってしまえばそれまでだが…。)

即ち、虚構＝ビデオ・アニメ・マンガ・TVゲームetcに対して、現実＝日常・世間・社会、という図式だ。こんなおめでたい図式が、本当に人間にあてはまるものなのか、にわかには信じ難い思いがするくらい、薄っぺらい。けれども事実、「有害コミック」の囲い込み運動は、このような空気に支えられて起こったように思える。

この辺の背景について、M君が幼女達を追いつめた視線と、世間が子供文化を追いつめようとする視線は、制度としての子供に無垢・無邪気という記号をかぶせようともがくものだという意味で、実は全く同じベクトルだという（評論家大塚英志その他の諸氏の）見解には、基本的に僕も賛同する。ただ、子供文化を追いつめる方も、理解・擁護する方も、どちらの論調にも、子供が絡んだ事件に現れる新奇な現象を、わざとでないにしろ、恐がったり新しがったりしすぎた所はないかと、誰もが反省

(図1) ©林静一「PH4・5グッピーは死なない」より（青林堂）

すべき時期が来たように思う。違う主張をしながら、似たような行為に陥っている部分がなかったか…。まあ、当時、しかたのなかった面もあるが。

考えてみれば、時代の空気を子供が一番敏感かつまともに受けてしまうのは、当然すぎるくらい当然なのだ。だから、現象について恐がるのも新しがるのも、「もうたくさん。飽きた。」と言うのが、今の僕の正直な気持ちである。子供の〝変わりようのない所〟にもっと敏感になるべきだし、いずれにせよ、子供が変わる時、同時に大人も変わるという(佐藤通雅などによる指摘)、これも考えてみればあまりに当然の認識を、忘れないようにしたいと思う。

さて、先ほどの薄っぺらな図式、つまり何が現実か(即ち何が虚構か)という問いに対して、「身体性が現実でメディアは虚構だ」とする思想は、シンプルなので惹かれやすいのは分かるけれども、残念ながら(?)やっぱり間違ってると思う。そもそもこのような言い方をする時、身体性の延長としての、自分の手で触れられ、自分の目で確認できる空間、つまり日常を、何となく無自覚に〈現実〉と言っているだけのように思うのだが…。身体性は、この稿の後の方で触れるが、たしかに重要なポイントだ。しかし、それぞれの身体で立ち会っている日常それ自体

(図2) ©石井隆「魔楽」より(ペヨトル工房)

(図3) ©駕篭真太郎「人間以上/反乱」より(久保書店)

が、果たして共通のものを指しているのか？という問いがあるはずだ。これが問われてないのが、まずおかしい。

この事に関して、個人的に最もインパクトのあった批評は、実は何とマンガ作品だった。林静一の「PH4・5グッピーは死なない」である。この作品自体をきっちり語る余裕はここでは無いし、本稿はそれが目的でもないので、簡単にメモさせてもらおう。

物語は、いわゆる不倫とよばれる男女の密会。それも、主人公二人が会うたび会うたびの性行為の描写が、ひたすら延々と、接写レンズによる撮影のような、性器のアップを多用した画面で描かれる(図1)。主人公の顔はあんまり出てこないので覚えられないが、その代わりに、まるで男女の性器が泣き言を言って濡れ場を演じているみたいな印象が残るのが、ちと滑稽だ。そこに、おびただしい数のTV・映画・写真その他からの引用が挿入される。しかしここで、なんと言ってもすごいのは、そういった様々なメディアからの引用も、本来の物語も、全く同じ地平で語ることの可能な、つまりどんな対象とも等距離をとれる、あの手の込んだ点描だ。あの点描の持つ、対象との距離感覚が、現実対虚構についてのヒントを内包しているように、僕には思われた。

つまり、この作品を読んでいると、われわれの日常は、裏ビデオの水準にあるように思えてくるのだ。そこでは、日常的にとんでもないものでも、ビデオ映像という窓を通して、安全圏から鑑賞する事が、万人に、しかも安価で可能だ。もし、裏ビデオを例にとるのに心理的な抵抗がある人や、「私はそんなもの見てない」という人は、TVの事故現場特集番組を思い浮かべるといい。あれは、合法的な殺人ビデオを見ているようなものだ(もちろん、殺されてるのではなく偶然死んでるのが多いのだが、見る方の視線の質は同じ)。視覚の欲望については、ほとんど不可能なものがないと言ってもいい時代なのだ。

ブラウン管の構造は、言うまでもなく、光りの点の集積によって目の錯覚を引き起こすものだ。しかし、錯覚とは言っても、生理的に人間の目には十分な情報量だ。ここで十分というのは、例えば、映像がアニメーションなのか実写なのか、問題なく識別できる、というような意味でだ。アニメーションにのめり込んでいる人間を指して、「虚構に逃げ込んでいる」みたいな批判がずいぶん言われたが、実写を基にしている映像だって、実はブラウン管上の光と影だという意味で同等なのだ。むしろその光の点による錯覚を、錯覚という事を忘れて、映像の向こうに「本当にこんなスゲエ事をやってる」現実を想い描こうとする者の方が、現実と虚構に関して、おめでたく無自覚なのではあるまいか。そして、無自覚であれ

05 MEGATECH MACHINE

2［メイキング・オブ サイボーグ］

サイボーグとは身体の一部、或いはほとんどを人工器官で代用する改造人間のコトである。

右図の場合、中央にブラ下がっているのが9割以上を機械化したサイボーグである。彼女本来の肉体は脳や脊髄だけであり、それも図の様にカバーの中に入ってしまっている為、外見上ロボットかサイボーグか見分けるのが難しい。

内分泌器系やリンパ系、肺臓、肝臓や骨髄など、どうやって人工器官化するか見当もつかない組織もあるので、この様なほぼ完全機械化サイボーグが実現するかどうか極めて疑問だが、他の非常に多くの器官は人工器官が既に実在している。(まだまだこれからの分野だが…) 興味のある人には（少し古い出版になるが）日刊工業新聞社が出版している「バイオマテリアル——人工臓器へのアプローチ——」をおススメする。著者は筏義人博士。(3914円だが変なCDを2枚買うよりは楽しめると思う)

(図4)
©士郎政宗「攻殻機動隊」より
(講談社・ヤングマガジン)

ばあるほど、裏ビデオに映るマンションの室内やどこかホテルの一室は、宇宙空間や四次元空間のようなとんでもない場所ではないのだからと、日常と地続きの〈現実〉に見えているのでないか。しかし、たとえ撮影現場まで行く事ができても、映像の中に入ることはできないのだが…。

この誤解と錯覚までくると、もうほとんど「…グッピーは死なない」の世界そのものだ。たしかに、ホーム・ビデオで自分や自分の部屋を映し出せば、どこまで行っても均質な光りのドットになる。こうして裏ビデオ的虚構の方が、むしろ現実の方に侵入し、ブルドーザーのように何でもかんでも、同じ平面に地ならしししてしまっているのが、われわれの持つ今の〈日常〉でないか。われわれは気付かぬうちに、日常をそういった質感で捉えているのでないか。こういう日常を、素のままの現実と同じとみなすのは、ちょっとおめでたすぎるんじゃないかなあ。PH2・0 グッピーは死んでるのに気付いていない、なんて。

●体験への渇望

しかし、日常の、裏ビデオ～ホームビデオ映像的均質化が進めば進むほど、ドットによる映像に還元しきれないもの、むしろ、体験でしか（身体でそこに参加する事でしか）出会えない領域への渇望が、際限なくエスカレートして行くという事も同時に進行する。この辺の構造は、制度としての子供が破綻すればするほど、幼さの根源の幼児へ幼児へと、人々の渇望が高まったのと似ている。安定した生活を送ってはいるが、何故か現実感がないのだ。他人には、「これが現実だ」と説教したりしても、自分自身で手ごたえが無いのだから困りものだ。

その辺の状況を、石井隆は「魔楽」で的確に説明した。この作品では、恐いものを見たいという、僕（ら）の中の欲望がズバリ言い当てられてしまった所があり、思い出すのも具合い悪くなりそうな傑作なのだが、素描してみよう。

主人公は会社では課長、東京近郊に一戸建ての家を持ち、きれいな妻、明るい娘の三人で生活するサラリーマン。話は、単純だ。彼は休日にこっそり、ランドクルーザーで女性を山奥の廃屋へ誘い込み、そこで性的な拷問を行って殺すのだ。それだけなら、陳腐なスプラッター・だったかも知れない。どっちにしろマンガなんだから、平気だったろう。ところがこの作品は、本当に恐かった。この主人公は、自らの拷問殺人の状況をビデオに撮って、家で見るのが目的だったのだ(図2)。

彼のやっている事は、TV画面の中のビデオ映像という虚構と、ふつうのサラリーマンとして働き、妻子との生活を維持するという現実とを、裏返しにしようとする試みなのだ。そのためのテコになるのが、ここではビデオという装置だ。彼にとっては、会社、家庭という、ふつうの日常の方にまるで現実感が無い。一方、廃屋で女性が殺されるという本物の恐怖に立ち会う事（というより自分で殺してるのだが…）、死ぬというまさに一回性の極限（というよりあんまり寒々しいので極北といいたいが…）に立ち会う事こそが、手ごたえのある現実なのだ。

そして、その両端をビデオテープという一本の橋でつなぐ。すると、白々しい日常の中で、本物の死をビデオ映像で見るという行為となって完結し、日常の方が嘘くさ～い虚構性を帯び、廃屋での連続殺人が生々しく手ごたえある現実となって、ここで虚構と現実が見事に裏返るというわけだ。

われわれの現在持つ、〈日常〉というものの質感を突き詰めると、ここまで行くのだろうか。そうまでしないと〈現実感〉を得られないというのは、こりゃ確かにビョーキかも知れない。でも、われわれは皆、少しずつはこのビョーキにかかっているのだ。ただ、これを安易に、ビデオだとか時代だとかのせいにはしたくないと思う。何故なら、ここで問題になっている〈現実感〉というのは、

(図6)　©岩明均「寄生獣」より（講談社・アフタヌーン）〈以後☆印は同様〉　(図5)

人間の生き物として持つ特性と、非常に深くつながっているように思うからなのだ。
　そもそも人間は、生まれついてから思考という仮想空間を持っている生き物だ。虚構と言うと、すぐTVだビデオだと言うけれど、まず文学が虚構として大きな容量を持っているし、そもそも言語にしてからがそうだ。ものを考えるという行為自体がすでに、現実の対象を、一度頭の中で仮構する事ではないか。だから人間は、「自分らしさ」とか「人生観」「価値観」のような、それぞれの虚構をそれぞれに内側に持って、自分の行動にフィードバックしながら生きている存在だとも言える。
　現実、現実と言ったって、そんな風に人間が、それぞれの思考と行動の中で、試行錯誤的に作り上げて行くものだとするなら、〈現実〉が時代とともに軋むのは、むしろ当然なのだ。いや、より正確に言うなら、そもそも〈現実〉というのは軋むものだ、と捉えた方がいい。つまり、こちら側にいつも安定した現実があって、そこから虚構が出発するというのは、人間という生き物の実状に、実はまるで合っていない考えだという事になる。一見分かりやすいように見える、物理的に手を伸ばせる日常がイコール現実だ、という言い方のなかに隠された短絡が、この辺りにある。どうも、現実と虚構という概念は、静的に捉えてはダメみたいだ。

●身体はぐちゃぐちゃに切り刻まれる。

　さて、何が現実で何が虚構かという問いが、それぞれを固定しようとする姿勢で問われた場合、あまり意味がないっていう所まで来た。みんな生き生きと〈現実感〉を味わいたいだけなのだ。とすると、リアルな感動を体験することは、物語や虚構の中でもいくらも可能だ、と答える事ができる。人間は、パンのみで生きるにあらず、虚構も食べて生きるのだろう。実際の体験で〈現実感〉を味わう時だって、「価値観」のようなものとの照合で、物語化みたいな作業をしているはずだ。身体で実際に歩いてみるという行為と、物語を読むという行為とは、実は質的にものすごく近いんじゃないかと思うのだ。だから、虚構の中に逃げ込む、なんてのは非常に雑な言い方であって、手ごたえの無い日常から離れて、虚構の中でより生き生きとした〈現実感〉を求める、というのが正しいだろう。
　ただ、ここまで来ると、逆に無視できなくなるのは、〈現実感〉はどうしても身体を介する事が必要だ、という事だ。身体が無ければ、どんなメディアともアクセスはできない。日常生きていく事の基礎が、最初に身体に置かれるのは当然だが、虚構とか現実とか関係無く、何かに関わっていくためには、どうしても身体から出発するしかない。言ってみれば身体は、どんなタイプの〈現実〉に参加するにしても、これ以上引算できないぎりぎりのものなのだ。「身を乗り出して」「身体を張って」という言葉の通りだ。
　そうすると、何となく共通だと思っていたいわゆる現実が、そのフォーマットを崩して激しく軋み変化する今、人々の視線と興味が、身体という根源的に共通なもの、これ以上さかのぼれない領域に集中するのは、これまた当然の事なのだろう。先ほどの、体験に対する渇望は、こういう理由で、身体への渇望とほとんど同義になる。様々なジャンルの表現の中で、これでもかと言うほど偏執的に、肉体性・身体性を強調する表現に出会うが、それは、現実感の薄い〈日常〉の中で、必死に〈現実感〉を求めてもがくみたいな、そんなイメージで理解できるのではないか。
　マンガの世界でも、それは意識的・無意識的に展開されている。例えば、ロリコンマンガについて、子供というキーワードから入って行く事ももちろん可能だが、身体性の方から考えてみることもできると思う。僕がたまたま出会った、駕籠真太郎という人の作品が、もう身体をバラバラの肉片にす

（図7）
©岩明均「骨の音」より
（講談社・アフタヌーン）
〈以後©印は同様〉

るまでやってやるゾみたいな、徹底したこだわり方をしており、ここまでやってくれるとかえって気持ちイイくらいだったので、ちょっと紹介したい(図3)。

絵は、「人間以上」という単行本に収録されている、「反乱」という短編。ひでり続きで飢饉になり餓死者続出の村。雨乞いをしても生け贄を捧げてもまるでダメで、村人はもう神様が信じられなくなっている。皆の怒りが爆発したところに、たまたま女神が現れるが、村人はぜーんぜん信仰心がなくなっており、何を言っても神様の言うことを聞く奴はおらず、逆に女神を下界に引きずりおろして、皆でぐっちょんぐっちょんにもてあそぶという話。神様が人間と同じ、きちんと痛みも内臓もある肉体を持っているのが、変と言えば変だが、事情は反対だろう。身体をもてあそぶ話を描くために、わざわざこういう設定を考えたのだ。

神様の胃に熱湯を入れて肛門から肉汁スープを取るとか、腸でなわとび(三重とびだよ)するとか、舌を抜いてエンマ様ごっことか、肋骨で木琴とか、首っ玉を蹴ってサッカーとか、もうもう、やりたい放題。女神はバラバラの肉片になって死ぬが、その直後、天罰が下って土砂崩れが起こり、村は大惨事になる。どうにもならない窮地に追い込まれた村人は、最後に「神よ救いたまえ」と天に祈って、オシマイ。実に人間どもはここまで勝手極まりないという、オチまできちんとついている。

この短編集に収録されている作品は、どれもこんな風に、身体をもてあそぶためだけに設定された物語ばかりだ。悪趣味と言えば悪趣味。しかし、同じ身体を蹂躙するにしても、石井隆との違いは明るさだ(紹介する僕の文章まで影響されてしまったみたいだ)。石井隆の場合は、その絵柄から言っても、乾いた日常の匂いを演出するのにぴったりで、逆に、その手のリアルさから離れられないものを持っている。駕籠真太郎の場合は、アニメ絵というか同人誌系というか(まだその方向で絵が固まっていないところが、いいのだが)、最初っからフィクション性を意図した絵柄なのだ。肉体を虐め抜く感覚は共通でも、こちらはスポーツでもやっているような爽やかさすら漂うというと、言い過ぎか。

また少し違った角度から、身体をもてあそんでいるのは、士朗正宗だ。「攻殻機動隊」から引用しよう。

士朗正宗作品においての身体は、未来の高度なテクノロジーによって、使い捨てあるいは交換可能な、道具のようなものになっている。ただし、道具の概念事体が、すでに全然違う。ものすごい量の裏設定や書き込みで、未来世界の人や物が複雑かつ有機的に関連付けられているから、細かいところまでは説明しきれないのだが(これだけ、ページ当りの情報量が異常に多いと、製作費割れしているのでないか?)、自動車のように硬いマシーンではなく、実際の肉体以上に感覚的にも優れ、情報アクセス機能なども持ち、身体以上の身体と言った方がいいようなものだ(図4)。この世界では、ニューロチップという、LSIを越えた、成長し変化する有機的情報チップが開発されており、身体と機械の厳密な境界はすでに失われているのだ。(ちなみに、主人公の女サイボーグ・草薙素子少佐は当然、産まず老化しない存在だが、物語の最後で宇宙サイズの電脳ネットワークと、大変象徴的に結ばれる。その考察は、いつか場所を変えて。)

やっぱりこういう発想の源となる感性の中に、身体と決別したいみたいな要素がはっきりと混じっているように思われる。(もちろん、決別できないからこそ、未来というスパイスを加えた、夢なのだ。)

こんな風にこのごろ、マンガを代表とするフィクションの一部では、メッタメタに身体は切り刻まれており、それは(このようなジャンルではいつもそうだが)どこか読み手の欲望に支えられた表現でもある。ただ、この身体の凌辱は、角度を変えてみると、身体性にすごくこだわっているからこそなのだと言えるだろう。

●「寄生獣」と「痛がり屋」

(図8)◎

さて、ようやく岩明均までできた。「寄生獣」をまだ読んでない人のために、まず、あらすじから。

寄生獣は、人間の脳みそを乗っ取る寄生生物。どこから現われたかは不明。身近に決定的な天敵の見あたらなくなった人類にとって、前代未聞の脅威であるという意味で、あるいはエイズの暗喩につながるのかも知れない。こいつが寄生すると、首から上はまるごと寄生獣にすげ変わるのだが、人間の顔形そっくりに擬態しつつ、しかも胴体・手足を完璧に操作する能力を持つので、一見すると元の人間が行動してるのと変わらなくなる、という設定だ。しかしその目的は、次々に人間を殺して食べ、自らが生き延びていくことにある。

物語の設定として、この寄生生物には、人間の言葉や行動を正確に模倣する能力があるわけだから、思考力・知能が人間と同等かそれ以上に備わっていることになる。しかし、彼らの思考は、論理だけで、感情が絡まないので、効率よく自分が生き残る方法を、合理的に割り出すためにしか頭を使わない。従って、焦り、怒り、悲しみ、嘆きなどの感情は、彼らにはほとんどない。逆に常に冷静でいられる分だけ、人間よりフルに思考力を使えるとも言える。そんな性質を持つ寄生獣の一匹が、主人公・新一にも寄生しようとするが、頭を乗っ取るのを失敗して、右腕に寄生してしまう。これが、物語の始まり(図5)。不本意ながら新一と協力しないと生き残れなくなった右手の寄生生物・ミギーと、やはり不本意ながら、寄生生物を体から追い出せなくなった新一との、奇妙な共生関係がはじまる。

寄生獣・ミギーと人間・新一との、会話や行動パターンの対比が、物語の随所に出てきて、これがとても興味深い。

例えば、新一の母親の体を乗っ取り、そっくりに化けた寄生獣との死闘に臨んで、新一はすっかり取り乱してしまう。理性では相手を敵と分かっているのに、実際に母親そっくりの姿を見ると、(もちろん愛情からなのだが)母親が死んだ事実を認めたくない感情が邪魔をして、目的（この場合相手を殺す事）に向かって行動をまとめていくことが全く出来なくなるのだ。一方、ミギーはあくまで、冷血動物のように沈着冷静。うろたえた宿主・新一に対して腹を立てるとか、困惑するとかの感情さえ無い。しかし、戦いは当然、新一・ミギー組の負けで、敵の寄生獣に心臓を一突きされて終わる(図6)。その後のミギーの、一見献身的行動のように見える利己的行動、つまり、「自分が助かるためには宿主を救わねばならない」という論理的帰結による、かいがいしい（?）努力によって新一は助かるのだ。

このようなエピソードによって、物語のそこここで立ち現れてくる問題は何か?僕は、人間の持つ感情や、相手を同じ人間と見る心理的機能、いや、もう少し風呂敷を拡げて言うと、相手の〈いたみ〉を感ずる事とは何か、という問いだと思うのだ。(そういえば寄生獣達は、人間および哺乳類の事を「痛がり屋」と呼んでたなあ。)

ただし、ここで誤解する人が居ると困るので、釘を刺しておこう。「痛みが分かるのが人間だ」とか、「情があって当然だ」みたいな、最初っから思考を放棄したような、決め付けの物言いには、この際用はない。そうではなく、〈いたみがわかる〉とか言葉で言うけど、それって一体何?という問い。また、その問いに対して、少なくとも、当然だ自明だと逃げない態度が必要だ、と言いたいのだ。だから、あたかもひとつひとつ、触り、握り、確かめるように考え進もうとする、岩明均の作風に魅かれるのだ。

ただ…、こっちの方が謙虚だとは思いつつも、同時に、恐くもある。岩明均の作品を読んでいると、ハート・ウォーミングな場面もあるにはあるが、一方で時に、ひどく恐いものを覗いてしまったような気持ちにさせられるのは、きっと、ふだん無意識に自明だと思っていて、あんまり考えてないような事が、全然自明でないという地点に、作者がすっぽり立っているからなのだろう。

(図9)◎

(図10)◎

● 〈共感性〉あるいは〈ひとのいたみをかんじること〉とは一体何なのか？

さてそうすると、結局、僕が「寄生獣」を読んで、一人で勝手に気にしている、〈ひとのいたみをかんじることとはなにか？〉というテーマは、一言に煮詰めると〈共感性〉の問題という事になるのかも知れない。しかし、共感性っつったってなあ…。こうして言葉にしてみると、やっぱり陳腐な決まり文句だし、中身の空疎な戯れ言、誰も聞いてない校長先生のお説教だよなあ。そうだ、これ、実にあちこちに顔を出す〝聞いたふうな〟台詞ってやつだよね。

だって、どうして人の痛みを感じないとダメなのか、改めて考えてみると、分からない。痛みを感じるって事が一体なんなのかも、よく分からない。「へ理屈を言うんじゃなーい！」と怒る人が居るなら、怒る前に説明してほしいよね。どうして〈ひとのいたみをかんじること〉が、当然な事、自明な事とされているのか。そうだ、これに似た言葉はいっぱいあるぞ。「人間性」とかね。何の説明もなく自明とされてるところ、あるのが当たり前みたいなところが、そっくりだと思いませんか。

岩明均もたぶん、ずっとこの辺の事について考えているのだと思う。「寄生獣」という作品は、読んで楽しいエンタテイメントのレベルに達しているから、あまり考え込みながら読む奴はいないだろうし、それでいいと思うが、彼の初期の短編では、同じテーマがある意味ではラフで大胆に、また生々しく展開されているのを見ることができる。「寄生獣」がより面白く読める、という効果(いや副作用か？)もついでにあるので、〈共感性〉の問題について少し風通しをよくするために、7つの短編が入ってる「骨の音」という作品集から、エピソードを拾ってみよう。

● 〈もの〉としての〈からだ〉

まず、彼のデビュー作「ゴミの海」。

受験でノイローゼ気味になった浪人生・田村は、都会を離れて、とある自殺の名所の断崖絶壁に立つ。そこからは、吸い込まれそうに美しく青く、「飛びこんだら体中のきたないものが洗い流されるような…」海が眼下に見える。一瞬飛び込もうかという考えが、田村の脳裏をよぎった時、地元の少女・エリに声をかけられる。しかし、少女は自殺を止めるように説得したりはしない。あっけにとられる田村を気にもかけず、「ゴミなんか投げすてないで下さいね」と言いながら、目の前でするすると全裸になってしまい、助走をつけて崖から飛び降りてしまう(図7)。彼女の飛び降りは、ここではもちろん自殺ではなく、海面までのスリルに満ちたダイビングだ。しかし実は、この崖では十分な助走をつけないと、飛び込んでも海には届かず、真下の岩場にたたきつけられるだけだという。自殺者たちは助走をつけるのを知らずに、ただ堕ちてしまって、脳漿の飛び散ったゴミのような死体となって転がる。少女はいつも、その第一発見者なのだ。

自分の心を洗う聖なる場所で、醜悪な肉体の残骸を、半分日常的に目にしている少女・エリは、だから「ほんのちょっとおかしい」。実は物語の中でははっきりとは語られず暗示されるだけなのだが、この少女は恐らく地獄を生きている。作品の中からパーツを集めて、思いっきり下世話に想像すれば、例えば、両親を亡くしたため少女が世話になっているという親戚の(全く登場しないが)、なぐさみ物になっているというような…。このように想像してしまう僕自身の中の〝さもしさ〟が露呈してしまうような、あるいは、口に出して語ってしまってはかえってオシマイになるような、(だからこそ、作者も敢えて口をつぐんだような、)少なくともそういうレベルの地獄だ。ゆえに彼女は、一糸まとわぬ姿になって、海に洗われねばならない。しかし、同時にその場所で、自分の肉体もまた自殺者の死体と同様の、ゴミのような〈も

(図11)◎

(図12)◎

の〉でもあることを、彼女は常に思い知らされているのだ。

ここでエリを、一方で身体＝〈もの〉として、また他方で生きている〈からだ〉として、その両方のギャップを最大振幅で揺れ動く存在として見てもいいだろう。

また、「未完」というそっけないタイトルの短編から。ここでも問題はやっぱり〈共感性〉と〈からだ〉なのだが、少し違うのは、自分に自分が共感すること、これまたクサイ台詞にさせてもらえば〈じぶんのいたみをかんじること〉だ。

女子大生の黒田美由加は、自らを「ただの肉」としか感じられない（これもそれなりの事情があるわけだが、作品を読めば分かるので、ここには書かない）。ヤリマンという噂も事実だし、平気で雑誌のヌード・グラビアにも出る彼女は、自分で自分の身体を凌辱して生きている。たまたま美由加の大学の美術科の助手となった無名の彫刻家・大杉は、彼女のグラビア写真を見て「まるで他人の体に自分の頭をのっけてるみたいだ」と直感するが、塑像作品を作るために、均整のとれた身体の美由加にモデルを申し込む。

美由加は大杉との対話の中で、自分の傷みを感じるチャンネルを開いていくのだが、それは、出来上がった粘土の塑像を、他人に目の前でもてあそばれ、辱められ、壊された時に、あたかも自らの身体がそうされたように、彼女がうろたえる事で読み取れる(図8)。散々小突き回され、無惨に変形してしまった粘土の美由加の姿を見てほしい(図9)。姿は人間であっても中身は人間でない、寄生獣のイメージの原型がここにある。美由加が、自分の身体をさんざん貶めたくせに、粘土の塑像の方には思い入れるというのは、一見矛盾のようでもあるが、大杉という〈共感〉の回路を一度経て、自分および自分の〈からだ〉に出会ったと言うべきなのだろう。

そして、この短編集の標題作「骨の音」。タイトルがすでに、多くを物語っているように思える作品だ。

女子大生・久我カオリの行動と精神は、どこかおかしい。全く愛情を感じていない腕力が強いだけの粗暴なチンピラ男と、「頑丈な男だから」という理由だけで付き合っており、「おたがい相手を人間として見てない」。また、「形の変わってくものは嫌い」だからと、牛の頭蓋骨の絵なんか描いたりしている。彼女は、バイクで小犬を轢いても(ぶつかった時、骨の音がする)、また、人が自分のために目の前で殴られていても、顔色ひとつ変えず、何も感じていない。ひょんな事から彼女に興味をもった同じ大学の男子学生・中村は、彼女が以前、目の前で突然、恋人に列車に飛び込み自殺され、それ以来、変わってし

(図13)☆

まったという事を知る。カオリはその時耳に残った、恋人の身体が砕け散る骨の音に、呪縛され続けていた（図10）。

つまりカオリは、〈共感性〉のチャンネルを自ら閉じるしかなかったのだ。あるいは、理由が分からないまま自殺してしまったかつての恋人と一緒に、カオリの一部も死んでしまった、とも言える。彼女がそうなるしかなかったことを理解した中村は、チンピラ男からカオリを奪い返すべく、本気で相手を殺すために闘う。実際は、腕力のない中村の形勢は断然不利に陥るのだが、凶器で腕を打たれ骨の折れる音がしても、彼が闘いを諦めない姿を見て、カオリは物語の中で初めて、自ら動く。それは、中村の男らしさにほだされたとか、勇気に感動したとかとは違う。

あたかも回路が再生してスイッチが入ったかのような、彼女の行動は、こうだ。「砕けるな!!」と叫んで血だらけの中村を抱きしめる事(図11)、そして「おまえ誰だァ!!おまえ誰だァ!!」と、自分と外とに向かって、狂ったように叫ぶ事だった(図12)。

「死なないで!」ならともかく、「砕けるな!」というのは、普通は〈もの〉に対して言う言い方だ。たしかに誰の身体も、とりあえずは物である。そうでなければ、まず、ここに居られない。しかし「誰だ!」というのは、生きている〈もの〉に対して投げかけられる言葉だ。この短編の主人公・カオリもまた、〈もの〉としての身体と、生きている〈からだ〉、その両方の極限を見てしまった存在なのだ。

他にも例はまだあって、初期作品と言っても実に読みごたえのある短編集なのだが、このくらいにしておこう。面白いとは思いつつも、実際に読み解く作業をしてみると、テーマの重さが、ちょっとしんどくなってきた。

●〈共感性〉と〈身体性〉

こうして、岩明均の短編を眺めてみると、〈共感性〉と〈身体性〉の深い結びつきについて、初期作品からはっきりと語られているのが分かる。人の傷みが感じられるのか、などと尊大に問う前に、自分の傷みをきちんと自分が感じられるか、という〈身体性〉のレベルに、いったん戻らねばならないのだ。また、傷みを互いの共通のものとして把握しうる場所、体験し共感する場所が、生きる〈現実〉だという事になる。つまり、ここまで検討してきたどの領域にも関連するとてもベーシックなテーマを、岩明均はずっと押さえてきたように僕には見えるのだ。

だが、ここで紹介した短編は、絵の印象や読後感などは別として、中身を煮詰めていくと、どれも本質的に陰鬱でヘビーなものだった。物語の構造上、登場する女の子たちは、〈もの〉としての身体と生きている〈からだ〉という、身体性の持つ両極で揺れ動かねばならず、そのため一度は「ちょっとおかしく」なるまで、作者岩明均に痛めつけられ、象徴的に殺される必要があった。物語の中で、彼女達が再生してくるのは、もちろん読む方の救いになるのだが、その分だけまだここでは、作品が〃いい話〃で終わっているような気がする。つまり、ここでの〈共感性〉は、まだ自明の前提になってるって事だ。4巻で完結した「風子のいる店」も、僕は嫌いじゃないが、まだ〃いい話〃の段階の作品だ。

しかし、「寄生獣」に至って、虚構の度合いを一段上げたのが正解だった。問題を寄生獣というフィクションの形で外在化させたため、同じテーマを扱うにしても、かえって、一気に深く自由に思考できるようになった感じがする。なにしろ、寄生獣・ミギーの冷たさと論理性は、実は人間のそれなのだ。寄生獣とは、人間の中の「共感性の無さ」の暗喩なのだと思う。

例えば、作品の随所で出てくるシーン。人間の頭部がいきなり〈もの〉化してしまい、寄生獣がその正体を現す瞬間の、日常感覚の一瞬のゆらぎ(図13)。怖いけど快

(図14)☆

©水上硯/角川書店「マイペースな人々」より

感でもあるこのシーンは、もちろん〈虚構性〉のおかげで実現した描写だが、しかし、人間が人間性を持っているとは限らないという〈現実〉を、ありありと写し出しているのでなかろうか。〈虚構〉の中で〈現実〉を得るとは、例えばこのような事なのだ。

●僕（ら）の共感性は落ちて無くなっているか？

岩明均が共感性にこだわるのは、おそらく、誰もが気付いている事と同じで、それがあちこちで失われている印象があるからだろう。作品の中で、作者のそんな心配が一番直接見えてくるのは、公園の砂場に子猫を首まで埋め、その子猫に向かって、少年達が石を投げてぶつける遊びをしているシーンだ(図14)。

ウサギ殺しじゃないが、世の中で実際、これ以上ひどい事がいくらも起こっているので、社会の中で〈共感性〉が失われて来ているという点について、僕も一応、賛同〝してもよい〟。してもよいなどという、変な言い回しを使ったのは、安易な賛同は安易な誤解をより増殖させるからだ。

こういう時、モラリスト（だーれだ、そいつは？）だかなんだか名乗る人間が出てきて、書いたり言ったりするのは大抵、「人や生き物の痛みを知る事が大事です」だ。あげく、「今の子供達には共感性が欠けている」みたいな事まで言う奴も居るので、全く恐れ入る。自分達の中には寄生獣は住んでいない、とこの人達は言うのだ。しかし、寄生獣達もすごく頭がいいので、もしこの人達にまじっていれば、このぐらいは平気で言うだろう。

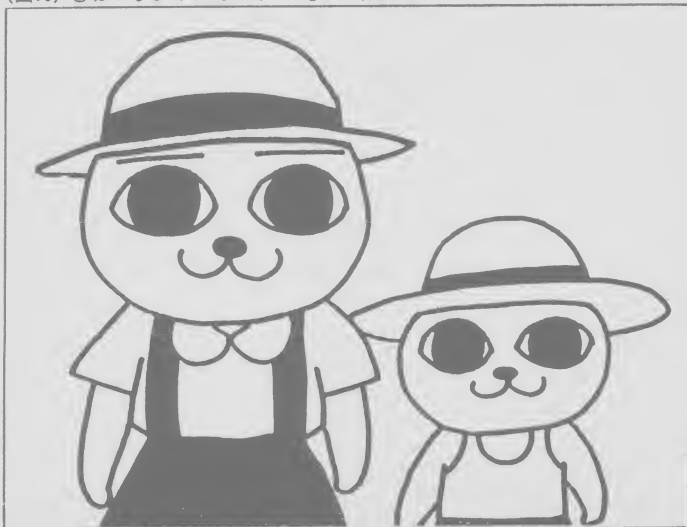
考えてもみてほしい。例えば、都市に何故人が集まるのか？様々理由はあろうが、その大きなものとして、「人の事はかまわず人にしばられないで生きていたい」からではないのか？伝統社会、地域社会という、ネットワークの力の強い社会は、もちろんそれなりの良さがあるけれども、一人一人を絡めとってしまう事もあって、そこから逃げて、都市に住まなければならない人達が、必ず居たはずだ。近所中・親戚中の顔見知りみんなに共感されるより、都市の関係性の方が、楽に生きられる場合があるはずだ。

だからこそ、共感性を支えていた基盤としての制度が、揺らぎ壊れつつあるのだ。必然性があって壊れるものを目の前にして、あわててしまうのは人情だから許すにしても、壊れていく原因について、誰かに濡れ衣着せて何になる。まして子供のせいになんて…。これがもし肉声なら大声で言いたい。子供のせいにすんなッ!!

逆に、〈制度に支えられて機能していた共感性〉を〈共感性という制度〉にしてしまい、お仕着せにするとどうなるか。水上硯の「マイペースな人々」から引用しよう。「合理主義」という題名の、わずか2ページの作品だ(図15)。

全校朝礼に生徒がふたり30秒遅刻して入ってきた。そこで先生、「君たちの過ちは生徒全員の過ちだ！」からと、5分かけて全校生徒の「集合のやり直し」をさせる。先生は、「これであの二人も二度と過ちを犯せんだろう」とご満悦。そして次の週。朝礼に全校生徒が遅刻し、定刻に誰も居らずガラーンとした講堂。ゆっくり登校する生徒達の一人「遅刻してもしなくても同じことだもんね」、また別な一人「30秒遅れた生徒より5分ロスする先生の方が悪いと思うな」。チャン、チャン。これは、反抗ではない。合理なのだ。ここには、皆に申し訳ないと反省している奴も、あいつらの責任だと怒っている奴も居ない。つまり、先生は〈共感性という制度〉を生徒に押しつけたが、誰もお互いそんなもの持っていなかった、という訳だ。さて、どっちが病気？

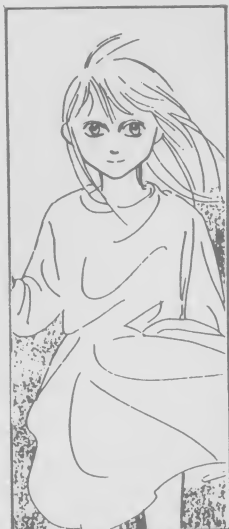
確かに子供達の共感性は、落ちているのかも知れない。しかし、そうなるにはそれだけの必然性がある。僕を含め、大人の共感性だって知れたものだが…。だけど、共感性に欠ける今の世の中の方が、時に生き易いという側面だけ無意識に享受しつつ、自分の事は棚に上げて、子

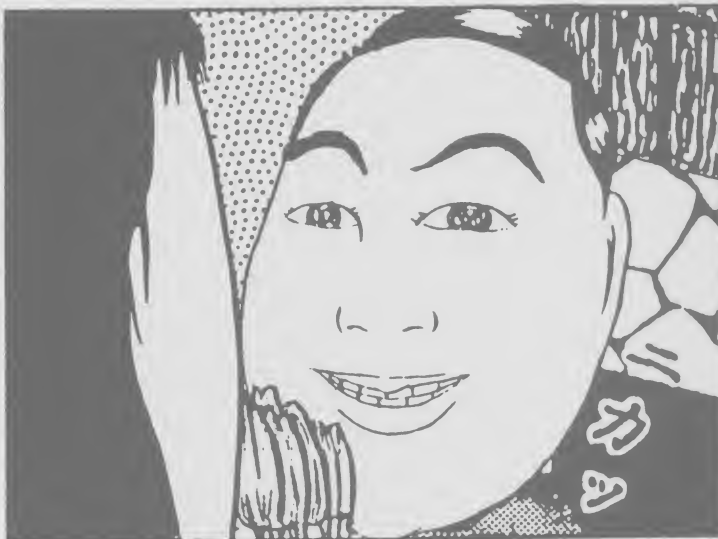
(図16) ©ねこぢる「ねこぢるうどん」より(青林堂)

(図15)

供達のあらさがしするようなマネだけはしたくない。また、〈共感性という制度〉はインチキだから、長くもつわけがないが、それが壊れてこそ、じゃあ、本物の共感性はどんなふうに可能なのか、と問う事ができるのかも知れない。

さて、この分野でもマンガはさすがに敏感だ。〈共感性〉の感じられない目、というのを、最後に思いつくままズラズラーッと並べてみよう。まず「ねこぢるうどん」の、にゃー子とにゃっ太の目(図16)。それから、イワモトケンチのほとんど全てのコマ(図17)。大前田りん「ヘイセイ・キット」の中の「少年M」のワン・シーン(図18)。水上硯「マイペースな人々」のこれは後書きだが、なかなか印象的な目(図19)。井上三太「ぶんぶくちゃがま大魔王」のワン・シーン(図20)。まだまだ探せば枚挙にいとまがないだろう。「骨の音」の久我カオリも、彼らと同じ目をしているのだよ(先ほどの図10)。

たぶん人間は、共感性のチャンネルを、随意にかどうかは知らないが、開けたり閉じたりしながら生きている。そうしないと、生きて行けないかも知れないのだ。だって、人間には共感できない瞬間の方が、そこらじゅうにいくらもある、と言う方が正直な答でないだろうか。おそらく、色々に〈共感性〉が不可能である事を、もっと考えてみる必要があるのだろう。

そういう作業を、エンタテイメント性の高い作品の中でやり続けている岩明均の作品について、評価している。本当の意味で模索しながら描き続けるというのは、きっと大変な作業だろうが、僕(ら)も読み続けたい。〈了〉

(図19) ©水上硯/角川書店
「マイペースな人々」より

(図18) ©大前田りん「ヘイセイキッド/少年M」より
(飛鳥新社・ポップティーン90年4月号)

(図17) ©イワモトケンチ「ライフ」より(マガジンハウス)

(図20) ©井上三太「ぶんぶくちゃがま大魔王」より